

JIMMY'S VENDETTA

DOWNLOADABLE CONTENT PACK
FÜR MAFIA II



Du bist Jimmy, ein Mann für harte Jobs, und du nimmst Rache an denen, die dich verraten haben. Ein Haufen neuer Missionen liefert dir viele Gründe, nach Empire Bay zurückzukehren. Die Zeit der Vergeltung ist gekommen.

MAFIA II

WWW.MAFIA2GAME.COM

BALD ERHÄLTICH



© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc. und seine Tochterunternehmen. Mafia II wurde entwickelt von 2K Czech. 2K Czech, das 2K Czech-Logo, 2K Games, das 2K Games-Logo, Illusion Engine™, Mafia, Mafia II, das Mafia II-Logo sowie Take-Two Interactive Software sind sämtlich Marken und/oder eingetragene Marken von Take-Two Interactive Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.

5247658/MAN



MAFIA II



! WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie www.xbox.com/support, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. **BITTE BEACHTEN** Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:



Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:



Weitergehende Informationen finden Sie auf: <http://www.pegi.info> und <http://www.pegionline.eu>

INHALT

2	Xbox LIVE	2	ANSCHLIESSEN
		2	JUGENDSCHUTZ
3	STORY		
4	SCHNELLSTART	4	HAUPTMENÜ
		4	HAUPTMENÜ-OPTIONEN
6	STEUERUNG		
6	GEHEN (SET I)		
7	FAHREN (SET I)		
8	HUD		
8	WAFFENAUSWAHL		
9	RADAR		
10	MISSIONS-COUNTDOWN		
10	SPIELFORTSCHRITT SPEICHERN		
11	SPIELEN	11	BEWEGUNG & KAMERASTEUERUNG
		11	GEHEN
		11	FAHREN
		11	KÄMPFEN
		11	NAHKAMPF
		12	WAFFEN
		13	VERLETZUNGEN & TOD
		13	AUTOS & FAHREN
		14	FAHREN (GRUNDLAGEN)
		14	STEUERUNG
		14	UNFÄLLE
		15	FAHRZEUGE STEHLEN
		16	POLIZEI
		16	"GESUCHT"-SYSTEM
		17	FAHRZEUGE REPARIEREN, TUNEN & LEGALISIEREN
		17	SELBST REPARIEREN
		17	WERKSTATT AUFSUCHEN
		18	EIGENE GARAGEN
		19	KARTE
		19	KARTENSYMBOLS
		20	KARTENSTEUERUNG
		20	WEGPUNKTE SETZEN
21	PAUSE-MENÜ		
22	EXTRAS		
24	MITWIRKENDE		
36	GARANTIE & KUNDENDIENST		

Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

ANSCHLIESSEN

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und -Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

JUGENDSCHUTZ

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

Du kannst das komplette Mafia II Xbox 360 Handbuch herunterladen unter www.2kgames.com/manual/mafia2

STORY

HART GENUG, UM DIR ZU NEHMEN, WAS DU WILLST. ZÄH GENUG, UM ES ZU BEHALTEN.

Vito, der Sohn eines mittellosen Einwanderers, ist ein Italo-Amerikaner ohne Zukunft. Doch er versucht, sich aus der Armut zu befreien, die seine Kindheit prägte. Auf der Straße hat Vito gelernt, dass Leute seiner Herkunft es nur in der Mafia zu Wohlstand und Ansehen bringen können. Um dem harten Leben seiner Eltern zu entgehen, träumt er davon, ein Mafioso zu werden.

Als Kleinkrimineller steigt Vito zusammen mit seinem alten Freund Joe in die Welt des organisierten Verbrechens ein. Gemeinsam arbeiten sie hart, um sich in der Mafia zu behaupten und sich einen Namen zu machen. Nach einigen kleineren Jobs – Raubüberfällen und Autodiebstählen – erklimmen Vito und Joe rasch die Karriereleiter in den Mafia-Familien. Doch das Leben als Mafioso ist nicht so glamourös, wie es von außen scheint ...



VITO SCALETTA

Vito Scaletta ist ein cleverer, übermütiger junger Sizilianer, der seine Jugend auf der Straße zubrachte, wo er Joe Barbaro kennenlernte, einen Mann fürs Grobe, der bald sein bester Freund wurde. Vito und Joe sahen als kleine Gangster die reichen Mafiosi durch Little Italy stolzieren und träumten von einem besseren Leben.






JOE BARBARO

Joe Barbaro ist ebenso unbekümmert wie unberechenbar. Er ist ein Gewohnheitsgauner und von Jugend an Vitos bester Freund. Über zehn Jahre hielt sich das Duo mit kleinen Straftaten über Wasser. Joe lebt gern auf großem Fuß – harte Drinks, schnelle Autos, leichte Mädchen. Der Aufstieg auf der kriminellen Karriereleiter bringt ihm das nötige Kleingeld, um seine Laster zu finanzieren.

SCHNELLSTART

HAUPTMENÜ

Verwende  oder , um eine Hauptmenü-Option zu markieren, und drücke dann , um die jeweiligen Untermenüs aufzurufen.



HAUPTMENÜ-OPTIONEN

Die Story

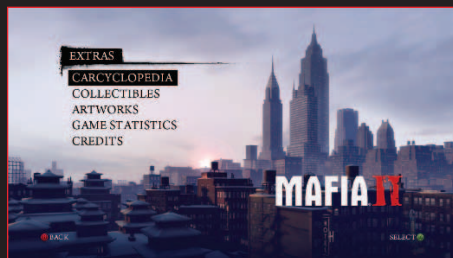
Hier kannst du die Schwierigkeit des Spiels festlegen (Leicht, Mittel, Schwer) und das Spiel beginnen.

Inhalte zum Herunterladen

Hier findest du neue Inhalte.

Extras





Hier werden Sammelbare Objekte, Konzeptgrafiken und andere Funde gespeichert, nachdem du sie im Spiel entdeckt hast. Weitere Informationen über diese faszinierenden Entdeckungen findest du im Abschnitt Extras dieses Handbuchs.







Optionen

Über das Optionen-Menü kannst du deine Spielsteuerung neu konfigurieren und diverse Spieleinstellungen anpassen.



Steuerung Drücke  / , um zwischen der Steuerung für Gehen und Fahren hin und her zu wechseln. Drücke , um zwischen Set 1 und 2 zu wechseln. Drücke , um dir die erweiterte Steuerung anzusehen, wo du die folgenden Optionen findest:

- **Empfindlichkeit** Setze die Controller-Empfindlichkeit auf Gering, Mittel, Hoch oder Sehr hoch.
- **Y-Achse** Hier kannst du festlegen, ob  /  normal oder invertiert funktionieren soll.
- **X-Achse** Hier kannst du festlegen, ob  /  normal oder invertiert funktionieren soll.
- **Automatisches Zielen** Hier kannst du das automatische Zielen ein-/ausschalten.
- **Vibration** Hier kannst du die Controller-Vibration ein-/ausschalten.

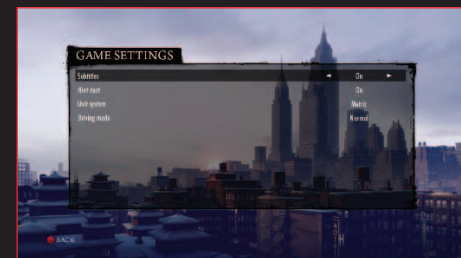


Spieleinstellungen Wenn du diese Optionen änderst, wirkt sich das auf das gesamte Spiel aus.

- **Untertitel** Hier kannst du die Untertitel im Spiel ein-/ausschalten.
- **Tipps** Hier kannst du die Tipps im Spiel ein-/ausschalten.
- **Einheitensystem** Hier kannst du festlegen, ob Einheiten metrisch oder britisch dargestellt werden.
- **Fahrmodus** Hier kannst du den Fahrmodus auf Normal (mit Lenk- und Bremshilfen) oder auf Realistisch (keine Hilfen und die Beschleunigung ist realistischer für Fahrzeuge dieser Epoche) setzen.

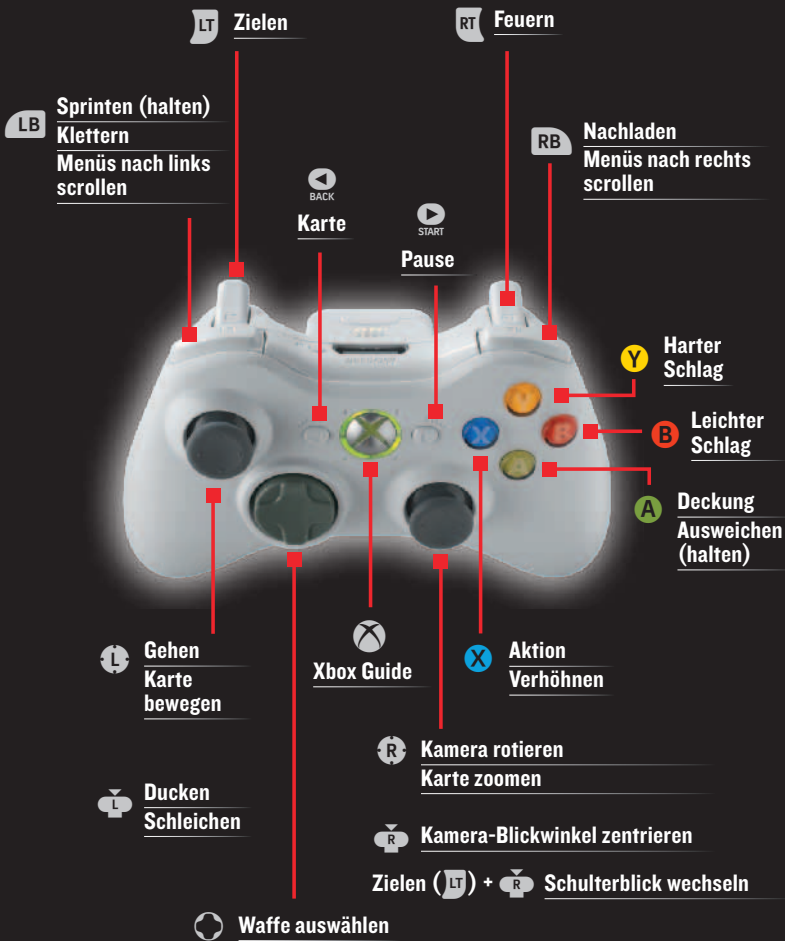
Grafik Hier kannst du Gammakorrekturen einstellen. Passe die Bildschirmhelligkeit an, um den Kontrast zwischen hellen und dunklen Bereichen im Bild zu verändern.

Audio Hier kannst du die Lautstärke für Soundeffekte, Stimmen, Musik und Radio einstellen.

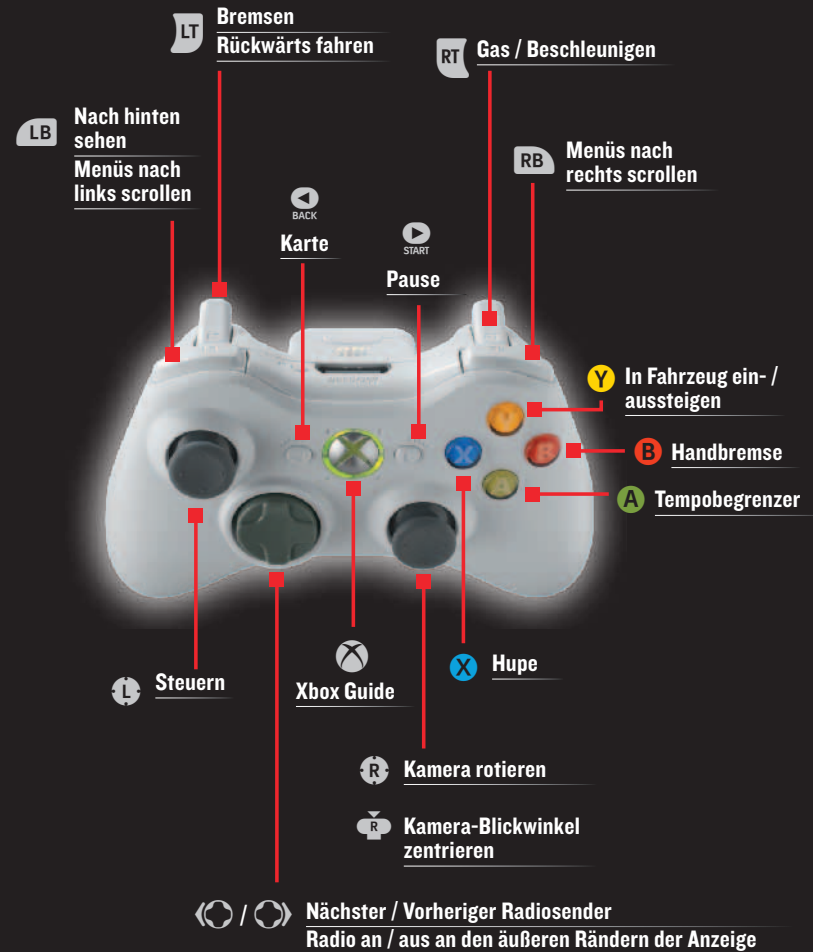


STEUERUNG

STEUERUNG ZU FUSS (SET I)



STEUERUNG IN FAHRZEUGEN (SET I)





WAFFENAUSWAHL

MINIKARTE

WAFFENAUSWAHL


Alle deine Waffen, darunter auch deine Fäuste, erscheinen nach Waffentyp geordnet in der Waffenauswahl.





- Die Punkte unterhalb des Waffensymbols zeigen dir an, wie viele Waffen eines bestimmten Typs du hast.
- Die Munitionsanzeige gibt dir an, wie viele Kugeln noch im aktuellen Magazin sind (links) sowie die Gesamtanzahl aller Kugeln, die Vito für diese Waffe bei sich trägt (rechts).



MUNITIONSANZEIGE

Waffen auswählen

Verwende  (unten), um deine Waffen auszuwählen. Drücke wiederholt die gleiche Richtung, um durch die Waffen des gleichen Typs zu schalten, die dir zur Verfügung stehen.

-  Fäuste, Granaten, Molotow-Cocktails
-  Handfeuerwaffen, darunter Pistolen und Revolver
-  Maschinengewehre
-  Gewehre, darunter Karabiner und Schrotflinten

RADAR

Das Radar navigiert dich durch Empire Bay zu Missionszielen, Läden und anderen Geschäften sowie zu sicheren Gegenden. Die äußeren Ränder des Radars dienen außerdem als Sichtbarkeitsanzeige in Bezug auf die Polizei und Vitos Gesundheitsanzeige.

Radarsymbole

Schnellste Route Dieses GPS zeigt dir die schnellste Route zu deinem Fahrtziel.

Polizei Diese Symbole zeigen an, wo Polizisten sind (entweder zu Fuß oder in einem Fahrzeug)

Vito Dieses Symbol gibt an, wo Vito ist und in welche Richtung er sich gerade bewegt.

Missionsmarkierung Gehe diesem Pfeil nach, um dein Missionsziel zu erreichen.

Viertel Der Name des Viertels, in dem du dich befindest, wird rechts unten im Bild angezeigt. Es gibt noch weitere Radarsymbole, die dich auf wichtige Punkte in Empire Bay aufmerksam machen. Im Abschnitt Karte dieses Handbuchs findest du eine Beschreibung dieser Symbole.

SCHELLSTE ROUTE

POLIZEI IM FAHRZEUG

POLIZEI ZU FUSS

VITOS STANDORT

MISSIONS-MARKIERUNG



Sichtbarkeitsanzeige

Nimm dich vor der Polizei in Acht. Die blaue Anzeige links vom Radar beginnt sich zu füllen, wenn die Polizei Vito (zu Fuß) oder das Auto, das er fährt, verfolgt. Je länger diese Anzeige ist, desto wahrscheinlicher wird es, dass Vito von der Polizei erkannt wird. Wenn das gesamte Radar blau blinkt, sieht die Polizei Vito und ist ihm dicht auf den Fersen.



SICHTBARKEITSANZEIGE

Vitos Gesundheitsanzeige

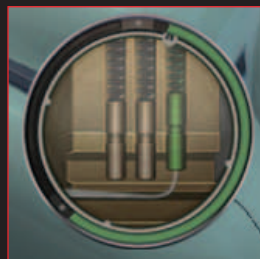
Wenn Vito verletzt wird, wird die grüne Anzeige rechts vom Radar kürzer. Wenn die Anzeige rot wird, ist Vito schwer verletzt, und wenn sie verschwindet, ist Vito gestorben und das Spiel vorbei. Bei einem Neustart kehrst du zum zuletzt gespeicherten Punkt in der Story zurück.



VITOS GESUNDHEITSANZEIGE

Schlösser knacken

Wenn du ein Schloss knackst, zeigt das Radar das Innenleben des entsprechenden Schlosses an. Im Abschnitt Schlösser knacken dieses Handbuchs findest du weitere Informationen hierzu.



MISSIONS-COUNTDOWN

Einige Missionen müssen innerhalb eines bestimmten Zeitlimits erfüllt werden. Bei diesen Missionen siehst du oben rechts im Bild den Countdown-Timer. Wenn du es nicht schaffst, die Mission in der vorgegebenen Zeit zu erfüllen, ist das Spiel vorbei.

Bei einem Neustart kehrst du zum zuletzt gespeicherten Punkt in der Story zurück.



SPIELFORTSCHRITT SPEICHERN

Dein Spiel wird im Verlauf der Story automatisch gespeichert.

Wichtig: Schalte deine Konsole nicht aus, wenn das Spiel speichert, ansonsten könnte dein Fortschritt verloren gehen.

SPIELEN

BEWEGUNG & KAMERA STEUERUNG

GEHEN

- Benutze **L**, um zu gehen.
- Halte zum Sprinten **LB** gedrückt, während du rennst.
- Benutze **R**, um die Kamera zu drehen.
- Klicke **R**, um die Kamera auf Vito zu zentrieren.

FAHREN

- Benutze **L**, um dein Fahrzeug zu lenken.
- Klicke **R**, um durch die verschiedenen Kamerapositionen zu schalten.

KÄMPFEN

NAHKAMPF

Zu Beginn seiner kriminellen Karriere kann Vito nur seine Fäuste einsetzen, um sich zu schützen. Die Grundlagen des Faustkampfes lernt er auf der Straße. Wenn er gegen schwierigere Gegner antritt, wird er lernen, sie so auszuknocken, dass sie nicht wieder aufstehen.



Grundlegende Kampftechniken

Leichter Treffer Drücke **B**, um deinem Gegner einen leichten Schlag zu versetzen.

Schwerer Treffer Drücke **Y**, um deinem Gegner einen harten Schlag zu versetzen.

Ausweichen Halte **A** gedrückt, um den Schlägen deines Gegners auszuweichen.



Kombos Kombiniere **B** und **Y**, um verheerende Kombinationen auszuteilen. Wenn die Kombo-Aufforderung erscheint, drückst du die angezeigten Tasten, um einen vernichtenden Move auszuführen, während dein Gegner ohnmächtig ist!

WAFFEN



Waffen & Munition besorgen

Waffen und Munition kannst du in Waffengeschäften kaufen, sofern du es dir leisten kannst. In diesen Läden werden Pistolen, Revolver, Gewehre und Schrotflinten angeboten.

Wirkungsvollere Waffen erhältst du bei Lieferanten der Mafia.



Schießen

► Benutze **○**, um einen Waffentyp auszuwählen. Im Abschnitt Waffenauswahl dieses Handbuchs findest du eine ausführlichere Beschreibung hierzu.

► Drücke **LT**, um zu zielen, und **RT**, um den Abzug zu drücken.

► Drücke **RB**, um nachzuladen.



In Deckung gehen

Bringe Vito hinter ein Objekt oder eine Mauer und drücke **A**, damit Vito in Deckung rutscht. Drücke **A** noch einmal, damit er die Deckung wieder verlässt.



VERLETZUNGEN & TOD

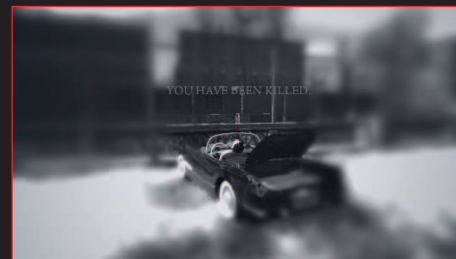


Verletzungen heilen

Wenn Vito verletzt wird, wird die Gesundheitsanzeige kürzer. Die Gesundheitsanzeige regeneriert sich nach und nach, füllt sich aber erst wieder vollständig (außer im Modus Leicht), wenn Vito etwas isst oder trinkt.

Tod

Kugeln und Autounfälle können Vito umbringen. Wenn Vito stirbt, ist das Spiel vorbei und du beginnst wieder von deinem letzten Kontrollpunkt.



AUTOS & FAHREN

In den Straßen, Gassen und Garagen von Empire Bay gibt es eine Vielzahl Autos und Lieferwagen – von der schicken Luxuskarosse bis hin zu großen Lieferwagen ist alles dabei, und sie alle haben ihre Vor- und Nachteile, die es auszureizen gilt. Eine große Limousine mag zwar PS-stark sein, wird aber dennoch von einem spritzigen Sportwagen abgehängt. Dafür ist die Limo schneller als ein Lieferwagen.

Beschädigte Fahrzeuge lassen sich schwieriger fahren, weshalb du sie reparieren lassen solltest.

FAHREN (GRUNDLAGEN)

- ▶ Drücke **Y**, um in ein Fahrzeug ein- bzw. aussteigen.
- ▶ Drücke **RT**, um Gas zu geben. Erhöhe allmählich den Tastendruck, um zu beschleunigen. Es ist nicht nötig, die Taste ganz runterzudrücken.
- ▶ Drücke **LT**, um zu bremsen. Sobald das Fahrzeug angehalten hat, lässt du **LT** entweder los oder drückst weiter, um zurückzusetzen.
- ▶ Mit **L** lenken.
- ▶ Benutze **R**, um dich umzusehen. Klicke **R**, um die Kamerasicht zu ändern.
- ▶ Drücke **B**, um die Handbremse zu ziehen und um Ecken zu rutschen, schnell anzuhalten und zu rutschen.
- ▶ Benutze **○**, um das Radio einzustellen bzw. es ein-/auszuschalten.
- ▶ Drücke **X**, um zu hupen.

STEUERUNG

Tacho Anhand der weißen Nadel in der äußeren, schwarzen Anzeige kannst du deine Geschwindigkeit ablesen.

Drehzahlmesser Anhand der roten Nadel in der inneren, weißen Anzeige kannst du die Drehzahlen deines Motors ablesen.

Tempobegrenzer Drücke **A**, um den Tempobegrenzer zu aktivieren und sicherzugehen, dass du die erlaubte Höchstgeschwindigkeit (40 mph auf Straßen in geschlossenen Ortschaften, 70 mph auf dem Highway) nicht überschreitest. Auf dem Tacho ist ein roter Filter zu sehen, der die Höchstgeschwindigkeit anzeigt.

TEMPOBEGRENZER



TACHO

DREHZAHLMESSE

UNFÄLLE

Zusammenstöße und Unfälle können ein Fahrzeug beschädigen, sodass es schlechter oder gar nicht mehr funktioniert. Bei Unfällen kann Vito zudem sterben.



FAHRZEUGE STEHLEN

Scheiben einschlagen

Beginne deine Karriere als Autodieb, indem du die Scheibe an der Fahrerseite eines Autos einschlägst (**B** drücken), das du klauen willst. Drücke dann **Y**, um reinzuspringen und zu flüchten.

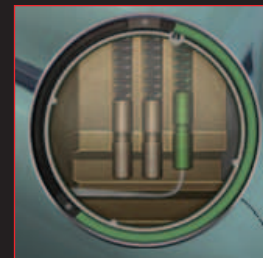
Aber Vorsicht! Eine Scheibe einzuschlagen, ist nicht gerade leise. Wenn die Polizei Wind von dem Autoklau bekommt, sitzt sie dir schon bald im Nacken.



Schlösser knacken

Dietriche zu kaufen, kann dir beim Autodiebstahl jede Menge Ärger ersparen. Schlösser zu knacken ist auch weniger auffällig als Scheiben einzuschlagen.

- ▶ Wenn Vito in der Nähe eines Schlosses ist, das geknackt werden kann (z.B. eine Autotür), beginnst du den Vorgang, indem du **Y** drückst und gedrückt hältst. Das Radar zeigt daraufhin das Innenleben des Schlosses an.
- ▶ Bewege **L**, um mit dem Schraubenschlüssel langsam den ersten Zapfen anzuheben. Sobald der Zapfen grün wird, drückst du **X**, um den Schraubenschlüssel zu benutzen. Wenn du Erfolg hattest, springst du zum nächsten Zapfen.
- ▶ Wiederhole diesen Vorgang beim nächsten Zapfen. Wenn es dir nicht gelungen ist, wird der Zapfen rot und du springst zurück zum vorherigen Zapfen.
- ▶ Wiederhole diesen Vorgang bei allen Zapfen, um das Schloss zu öffnen.



“GESUCHT“-SYSTEM

Das “Gesucht“-System alarmiert dich, dass die Polizei nach dir oder einem Fahrzeug sucht, das du gerade fährst. Die folgenden Symbole erscheinen auf dem Bildschirm und weisen dich auf deinen Status hin.

“Gesucht“-Status



Die Polizei weiß, wie du aussiehst und hat einen Steckbrief herausgegeben.



Die Polizei weiß, wie dein Fahrzeug aussieht. Es wäre vielleicht nicht dumm, das Kennzeichen zu ändern.

“Gesucht“-Einstufung



Die Polizei will dir ein Bußgeld verpassen.



Die Polizei will dich festnehmen.



Die Polizei wird auf dich schießen, wenn sie dich sieht.



Die Polizei wird dich mit allen nötigen Mitteln aufhalten.

Umgang mit der Polizei

Wenn du es mit der Polizei zu tun hast, stehen dir die unten aufgeführten Optionen zur Verfügung. Benutze **L**, um eine Aktion zu markieren, und drücke dann **A**, um sie auszuführen.

Strafzettel

- Bußgeld bezahlen
- Bezahlung verweigern

Verhaftung

- Ergeben
- Cops bestechen
- Verhaftung widersetzen

Vergiss nicht: Du kannst dich umziehen oder dein Auto legalisieren, um einer Verhaftung zu entgehen.



FAHRZEUGE REPARIEREN, TUNEN & LEGALISIEREN

Wenn du zu viele Unfälle mit deinem Wagen baust, ist er schrottreif. Du kannst deinen Wagen auf der Straße (notdürftig) oder in deinen eigenen Garagen gegen eine Gebühr reparieren oder jemanden anheuern, der die Reparaturen in einer der Werkstätten in Empire Bay machen lässt.

SELBST REPARIEREN

Wenn dein Auto seinen Geist aufgibt, kannst du es notdürftig selbst reparieren. Gehe dafür zur Vorderseite deines Fahrzeugs und drücke **X**, wenn du dazu aufgefordert wirst.

Mit dieser schnellen Reparatur sollte dein Auto es zumindest bis zur nächsten Werkstatt oder Garage schaffen.



WERKSTATT AUFSUCHEN



Verwende die Karte, um eine Werkstatt zu finden. Fahre dann zu der Werkstatt, hupe und fahre hinein.

Wähle im Werkstatt-Menü aus, was an deinem Auto gemacht werden soll. Achte auch auf den Preis, um sicherzugehen, dass du dir die Arbeit auch leisten kannst. Drücke **A**, um die Veränderungen an deinem Fahrzeug vornehmen zu lassen.



Eigene Kennzeichen Neue Kennzeichen sind wichtig, wenn die Polizei nach deinen alten Kennzeichen sucht. Der Mechaniker wird dir das gewünschte Kennzeichen geben. Benutze **L**, um die Buchstaben und Ziffern zu ändern und zur nächsten oder vorherigen Stelle des Kennzeichens zu springen. Drücke **A**, um die Änderungen am Kennzeichen zu bestätigen.



Reparieren Lass den Wagen wieder in seinen Urzustand versetzen.

Einfaches Tuning Gib ein Tuning in Auftrag, das die Höchstleistung aus deinem Motor kitzelt.

Sport-Tuning Erweitertes Tuning, das die Leistung immens steigert.

Neue Lackierung Wähle eine eigene Farbe aus.

Reifen wechseln Wähle eigene Reifen und Felgen aus.

EIGENE GARAGEN




Alle Häuser und Appartements von Vito haben Garagen, in denen du deine Autos parken kannst. Wenn ein Auto schrottreif ist, wird es am Folgetag zu deiner Garage gebracht. Du kannst beschädigte Autos hier gegen eine Gebühr reparieren lassen.



KARTE



Drücke  , um den Karten-Bildschirm aufzurufen. Dein Missionsziel ist oben links zu sehen, und dein Missionssymbol wird auf der Karte angezeigt. Weitere Kartensymbole werden erscheinen, sobald du sie bei deinen Streifzügen durch Empire Bay entdeckt hast.

KARTENSYMBOLE



Hauptmission



Aufgaben



Zuhause



Telefonzelle



Spieler-Wegpunkt



Werkstatt



Tankstelle



Bekleidungsgeschäft



Bar



Essen und Trinken



Waffengeschäft



Harry



Giuseppe



Bruskis Schrottplatz



Dereks Büro

KARTENSTEUERUNG

- Y** Karte wird auf Vitos Position zentriert
- A** Wegpunkt setzen
- L** Karte bewegen
- R** Karte zoomen
- X** Infos ausblenden

WEGPUNKTE SETZEN

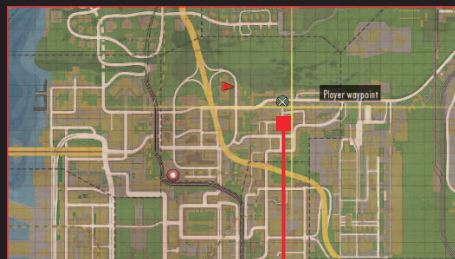


Verwende Wegpunkte, um wichtige Stellen zu markieren, die du wiederfinden möchtest.

- Drücke **Y**, um Vitos Markierung (roter Pfeil) auf der Karte zu zentrieren. Damit wird auch das gelbe Fadenkreuz auf Vitos Position zentriert.

- Benutze **L**, um das Fadenkreuz zu der Position zu bewegen, an der du den Wegpunkt setzen möchtest. Drücke anschließend **A**, um den Wegpunkt zu bestätigen.

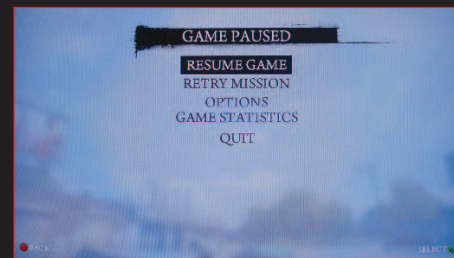
- Der Wegpunkt wird ebenfalls auf dem Radar zu sehen sein.



WAYPOINT

PAUSE-MENÜ

Drücke **START**, um das Spiel **anzuhalten**. Verwende **L** oder **R**, um eine **Pause-Menü-Option** zu markieren, und drücke dann **A**, um die jeweiligen **Untermenüs** aufzurufen.



PAUSE-MENÜ-OPTIONEN

Spiel fortsetzen

An aktuellem Punkt zum Spiel zurückkehren

Mission erneut versuchen

Aktuelle Mission vom zuletzt gespeicherten Punkt erneut versuchen

Optionen

Steuerung

- **Empfindlichkeit** Setze die Controller-Empfindlichkeit auf Gering, Mittel, Hoch oder Sehr hoch.
- **Y-Achse** Hier kannst du festlegen, ob **R** / **R** normal oder invertiert funktionieren soll.
- **X-Achse** Hier kannst du festlegen, ob **R** / **R** normal oder invertiert funktionieren soll.
- **Automatisches Zielen** Hier kannst du das automatische Zielen ein-/ausschalten.
- **Vibration** Hier kannst du die Controller-Vibration ein-/ausschalten.

Drücke **LB** / **RB**, um dir die Steuerung für Gehen und Fahren anzuzeigen. Drücke **X**, um zwischen Set 1 und 2 zu wechseln.

Spielstatistik

Verfolge deine Statistiken, während Vito immer tiefer in den Verbrechenssumpf eintaucht.

Beenden

Du kehrst zum Hauptmenü zurück.

EXTRAS


Hier werden Sammelbare Objekte, Konzeptgrafiken und andere Funde gespeichert, nachdem du sie im Spiel entdeckt hast.



EXTRAS-MENÜ-OPTIONEN

Autozyklopädie

Sieh dir atemberaubende Aufnahmen der Fahrzeuge an, die du in Empire Bay fahren kannst.

In der Legende kannst du technische Informationen zu jedem Fahrzeug nachlesen. Benutze , um das Fahrzeug zu ändern.

Jeder Wagen und Lieferwagen verhält sich gemäß seines Typs, seiner PS und seines Fahrverhaltens realistisch.



Sammelbare Objekte

Playmates Finde auf deinen Streifzügen klassische Playboy-Magazine und lies dir die Artikel durch.

Steckbriefe Sieh dir Fahndungsfotos der Verbrecher an, die für Mafia II verantwortlich sind.



Konzeptgrafiken

Zeichnungen Sieh dir im Verlauf des Spiels umwerfende Grafiken aus den Story-Kapiteln an.

Poster Sammle Grafiken, die von Spielcharakteren und Story-Elementen inspiriert wurden.

Pin-ups Sammle künstlerische Pin-ups wunderschöner Frauen und sieh sie dir hier an. Pin-ups können nur freigeschaltet werden, wenn du die Missionen auf der Schwierigkeitsstufe Schwer erfüllst.

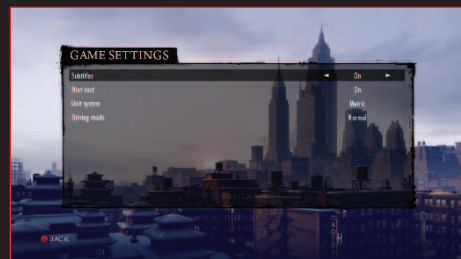


Spielstatistik

Verfolge deine Statistiken, während Vito immer tiefer in den Verbrechensumpf eintaucht.

Mitwirkende

Sieh dir die Liste all jener Berühmt-Berüchtigten an, die bei der Verwirklichung von Mafia II mitgeholfen haben.



CREDITS

2K CZECH

President	Stéphane Dupas
Senior Producer	Lukáš Kuře
Art Director	Roman Hladík
Art Development Managers	Tomáš Roller • Jana Kaššová • Simona Ely
Lead Interior Artists	Petr Motejzík • Daniel Sklář • Petr Závěský
Lead City Artist	Tomáš Moučka
Lead Vehicle Artist	Milan Šaffek
Lead Character Artist	Ivan Rylka
Technical Artists	Jan Marvánek • Daniel Sklář • David Šemík
Concept Artists	Mikuláš Podprocký
City Artists	Petr Král • Vít Selinger • Jan Šnajdrhons • Pavel Tretera • Michal Zouhar • Jan Marvánek
Interior Artists	Jiří Bičík • Michal Lopašovský • David Motalík • Marek Suchovský • Filip Nový
Vehicle Artist	Martin Kozák
Character Artists	David Frolek • Dávid Jankes • Mikuláš Podprocký • Monika Lekovská
VFX Artists	Jan Marvánek • Filip Nový • Roman Zawada
Lead Technical Designers	Miloš Jeřábek • Martin Pítr
Technical Designers	Vojtěch Jatel • David Los
Animation Director	Tomáš Hřebíček
Animation Development Manager	Martin Zavřel
Cinematic Editors	Martin Dvořák • Jiří Alán • Petr Adamec
Cinematic Animators	Tomáš Sedlák • Michal Opitz • Pavel Hruboš
Lead In-game Animator	Michal Mach
Lead Script Animator	Radim Pech
Script Animators	Petr Janeček • Pavel Očovaj • Martin Pospíšil
Audio Director	Tomáš Šlápota
Audio Engineers	Petr Klimunda • Marek Horváth
Music Composer	Matúš Široký
Motion Capture Manager	František Harčár Sr.
Motion Capture Animators	Petr Kopecký • Daniel Ulrich • Jakub Mach • Viktor Kostik • Ondřej Marada

Technical Director	Laurent Gorga
Game Lead Programmer	Michal Janáček
Game Development Manager	Lukáš Berka
Game Programmers	Petr Soviš • Jan Bulín • Martin Hron • Tomáš Chabada • Marek Kováč
City Lead Programmer	Martin Brandstätter
City Development Manager	Michal Rašovský
City Programmers	Karel Hála • Jiří Holba • Václav Král • Jan Kratochvíl • Xavier Lemaire • Petr Minařík • Mojmír Svoboda
Lead Programmer	Dan Doležel
Technology Development Managers	Daniel Knebl • Michal Rybka
Engine Programmers	Michal Janáček • Petr Smílek • Tomáš Blaho • Martin Sobek • Ondřej Štorek • Erik Veselý • Vladimír Semotán • Jan Bulín • Jiří Vrabel
Cutscene Programmers	Ľubomír Dekan • Petr Slivoň
Physics Programmer	Aleš Borovička
Lead Tools Programmer	Radek Ševčík
Programmers	Jozef Král • Luboš Kresta • Jaroslav Gratz • Petr Minařík • Jiří Štěpín • Boris Zápotocký
GUI Programmers	Petr Man • Michal Bartoň
System Programmers	Daniel Čapek • Michal Linhart • Pavel Dlouhý
Debug Programmer	Jan Zelený
Lead Data Manager	David Šemík
Data Managers	Pavel Procházka • Michal Ševeček • Jaroslav Turna • Roman Zawada
Additional Support Team Leader	Emmanuel Beau
Additional Support Programmers	Nicolas Brault • Filip Dušek • Julien Friedlander • Jana Žďárská
Story Written by	Daniel Vávra
Senior Gameplay Producer	Jarek Kolář
Lead Level Designer	Lubomír Dykast
Gameplay Producer	Petr Mikša
Design Development Manager	Josef Buček
Game Designers	Pavel Brzák • Josef Vašek • Jiří Matouš • Jiří Řezáč • Daniel Vávra
Level Scripters	Pavel Brzák • Adam Čunderlík • Radek Havlíček • Jiří Matouš • Vít Matuška • Ondřej Melkus • Jaroslav Osička • Roman Pítr • Jiří Řezáč • Ondřej Vévoda • Radim Vítek

City Designers	Tomáš Grünwald • Michal Kačinec • Ondřej Nečásek • Josef Vašek
Additional Level Scripting	Pavel Černohous • Miloš Jeřábek
Dialogue Writers	Pavel Černohous • Matouš Ježek
Melee Designers	Michal Mach • Pavel Černohous
AI & Weapons Designer	Lukáš Berka
Additional Game Design	Michal Kačinec • Ondřej Nečásek • Alex Cox

2K CZECH QUALITY ASSURANCE

QA Manager	Ian Moore
Assistant to QA Manager	Sebastian Belton
QA Team	Bořivoj Klíma • Jindřich Holub • Jan Chalupa • Lenka Čelková • Martin Křivánek • Michal Todorov • Michal Kuimdzidis • Ondřej Chrápavý • Ondřej Papež • Roman Neuwirth • Vlastimil Görner
Additional QA	Filip Čort • Filip Rybář • Jiří Špác • Zbyněk Bašník • Zdeněk Hodulák
Translator	Vít Hýbl

2K CZECH NON-PRODUCTION DEPARTMENTS

Finance & HR Manager	Alena Filová
HR Department	Jana Blaháková • Kristýna Křížová • Silvie Bočková • Hana Malá • Jana Šufajzlová
PA of the President of 2K Czech	Tereza Sýkorová
IT Department	Petr Fiala • Vladimír Hora • Václav Doležal
Office Department	Tomáš Hocek • Jaroslava Krupková • Jitka Šenkýřová • Lenka Němcová • Lubomír Jančík • Petr Kislinger • Lucie Hřebíčková
Accountancy Department	Jana Romanová • Martina Komosná
Special Thanks	Petr Vochozka
2K MoCap Supervisor	David Washburn
2K MoCap Coordinator	Steve Park
2K MoCap Specialists	Jose Gutierrez • Gil Espanto • Anthony Tominia • Kirill Mikhaylov
2K MoCap Actors	Adam Callan • Andy Allo • Greg Land • Kamasu Livingston • Martin David • Matt Jackson • Raul Bustamante • Reed Daniels • Steve Park • Valerie Weak

MoCap Actors

JAN JACKULIAK	Radim Brychta
ALAN NOVOTNÝ	Radim Koráb
ALEŠ BLAŽEJ	Roman Gemrot
DALIBOR ČADEK	Tereza Harčárová
EVA MAREŠOVÁ	Tereza Martinková
FRANTIŠEK HARČÁR Jr.	Václav Dvořák
JAKUB KADLEC	Veronika Gidová
JAN JAKUBEC	Vojtěch Blahuta
JAN SEDLÁČEK	Zdeněk Vykoukal
JANA NOVÁKOVÁ	Jarmila Matoušková
LEA ŠMAHELOVÁ	Karel Král
LENKA JANÍKOVÁ	Jitka Harčárová
MARTA PROKOPOVÁ	Michal Matěj

External Support	Adam Kuruc • Ivan Kratochvíl • Michal Vala • Ján Adamus • Ján Germala • Yann Le Tensorer • NightSight • Thomas Minet • Daniel Kamas
------------------	---

Thanks	Antonín Hildebrand • Company ABA • Élelmiszeripari és kereskedelmi RT • František Resl • Gabriela Jakabová • Christian Konieczka • Ivo Novák • Jan Pinter • János Plaszkó • Jiří Koten • Jiří Světlinský • Jiří Šejvl • Lenka Kachlíková • Lubor Černý • Lukáš Cerman • Martin Koutný • Martin Kůla • Martin Plachý • Michaela Hercogová • Milan Malich • Pavel Andrásfi • Pavel Čížek • Pavel Koten • Petr Kapitán • Petr Novák • Petr Olšanský • Radim Doleček • Róbert Winkler • Tomáš Jelínek • Tomáš Palát • Václav Samec
--------	--

BIGGEST THANKS TO OUR FAMILIES, MOSTLY TO OUR WIVES (girlfriends).

Huge thanks to the Brno focus testers for your valuable opinions and insights.

New Kids Born during Development	Amélie Kotenová • Andrej Sedlák • Barbora Bulínová • Dan a Petra Kislingerovi • David a Viktor Šemíkovi • Dominik Lekovski • Jakub Fiala • Karolína Křivánková • Klára Blahová • Klára Osíčková • Klára Světlinská • Kryštof, Šimon a Vít Kneblvi • Oldřich Borovička • Ondřej Smílek • Martin Král • Matěj Hřebíček • Nataniel a Izabela Mikšovi • Tadeáš Jaromír Dvořák • Tobáš a Magdalena Klimundovi • Vojtěch Šlápota • Zuzana Brzáková
----------------------------------	--

...In memory of Vladimír Nečas

Published by 2K Games

2K Games is a Division of 2K, a publishing label of Take-Two Interactive Software

2K PUBLISHING

President	Christoph Hartmann
C.O.O.	David Ismaier
VP, Product Development	Greg Gobbi
Director of Product Development	John Chowanec
Director of PD Operations	Kate Kellogg
Director of Creative Production	Jack Scalici
Sr. Producer	Denby Grace
Producer	Alex Cox
Associate Producer	Garrett Bittner
Game Analysts	Michael Kelly • Neal Chung-Yee
Production Assistants	Casey Cameron • Ben Chang • Shawn Martin • Dan Schmittou • Andrew Dutra
SVP Marketing	Sarah Anderson
VP Marketing	Matt Gorman
VP International Marketing	Matthias Wehner
Director of Marketing	Tom Bass
Senior Product Manager	Kelly Miller
Global Director of Public Relations	Markus Wilding
Senior PR Manager	Charlie Sinhaseni
PR Manager	Jennie Sue
International PR & Marketing Assistant	Erica Denning
Global Event Manager	Karl Unterholzner
Art Director, Marketing	Lesley Zinn
Web Director	Gabe Abarcar
Web Designer	Seth Jones
Community Manager	Elizabeth Tobey
Director of Marketing Production	Jackie Truong
Marketing Production Assistant	Ham Nguyen
Video Production Manager	J. Mateo Baker

Video Editor	Kenny Crosbie
Jr. Video Editor	Michael Howard
Game Capture Specialist	Doug Tyler
Director of Technology	Jacob Hawley
VP Business Development	Kris Severson
VP Sales & Licensing	Steve Glickstein
Strategic Sales and Licensing Director	Paul Crockett
VP, Counsel	Peter Welch
Director of Operations	Dorian Rehfield
Director of Analysis and Planning	Phil Shpilberg
Licensing/Operations Specialist	Xenia Mul
Sr Manager Channel Marketing	Ilana Budanitsky
Director In-game Media, Promotions and Partnerships	Shelby Cox
Associate Manager of Partner Marketing	Dawn Burnell

2K QUALITY ASSURANCE

VP of Quality Assurance	Alex Plachowski
Quality Assurance Test Managers (Projects)	Grant Bryson • Zhang Xi Kun
Compliance Manager	Alexis Ladd
Lead Tester	Stephen "Yoshi" Florida
Lead Testers (Support Team)	Andrew Webster • Kevin Strohmaier • Sean Manzano
Quality Assurance Supervisors	Mike Gilmore • Steve Manners
Senior Testers	Joseph Bettis • Kristin Kerwitz • Greg MacCauley • Sara Lane • Nathan Bell • Justin Waller
Quality Assurance Team	Rick Alvarez • Ryan McCurdy • Keith Doran • Micah Grossman • Nathan McMahon • Matthew Saint John • Jesse Snider • Vincent Diamzon • Zachary White • Erin Reilly • Jonathan Keiser • Jorge Arevalo • Benjamin Cursi • Todd Swerdloff • Christine Adams • Yoonsang Yu • Michael Spray • Jake Muir • Patrick Kenny • Andrew Garrett • Marc Perret • Evan Jackson • Ophir Klainman • Jeremy Thompson • Davis Krieghoff • Bill Lanker • Keith Ferguson • Eddie Castillo • Daniel Jadwin • Sara Leedom • Lauriston Bristol III • Steven Bogolub • Brandon Williams • Brandon Reed • Jerico Vildoza • Anna Kholyavenko • Derek Wear-Renee • Ramon Villacorta • Jessica Wolff • Evan Sarver • Imad Haddad

Quality Assurance Team (continued)

James Bautista • David Sepanyan •
Jonathan Redaja • Steven Cotera • Chen Kai •
Liang Jian Jie • Xiao Liang • Cao Feng •
Guo De Min • Huang Shen • Song Xiao Ling •
Tian Lei • Zhao Qi • Zhou Ji • Zhu Xiao Ming •
Jorge Hernandez

2K INTERNATIONAL

General Manager	Neil Ralley
International Marketing Manager	Lia Tsele
International Product Manager	Yvonne Dawson
International PR Manager	Emily Britt
International PR Executive	Matt Roche
Licensing Director	Claire Roberts
Web Content Manager	Martin Moore
International Marketing & PR Assistant	Tom East
Design Team	James Crocker • Tom Baker
2K Territory Marketing and PR Team	Agnès Rosique • Alex Bickham • Andreas Traxler • Barbara Ruocco • Ben Seccombe • David Halse • Fabio Gusmaroli • Fabrice Poirier • Fiona Ng • Gwendoline Oliviero • Jan Sturm • Jean-Paul Hardy • Luis De La Camara Burditt • Olivier Troit • Sandra Melero • Simon Turner • Snezana Stojanovska • Stefan Eder

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Associate Producer	Iain Willows
Localization Managers	Claire Deiler (Loc-3) • Jean-Sebastien Ferey
Assistant Localization Manager	Arsenio Formoso
External Localization Teams	Around The Word • Coda Entertainment • Synthesis International Srl • Synthesis Iberia
Localization tools and support provided by	XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

QA Manager	Ghulam Khan
QA Supervisor	Sebastian Frank
Mastering Engineer	Wayne Boyce
Lead QA Technician	Oscar Pereira
QA Technicians	Andrew Webster • Kristian Guyte

Localization QA Technicians

Alba Loureiro • Andreas Strothmann •
Antonio Grasso • Arnaud Lhari • Cindy Frangeul •
Giovanni De Caro • Hugo Sieiro • Javier Vidal •
Jose Minana • Kirstine Spinosi • Lena Brenk •
Luigi Di Domenico • Pierre-Rolland Pochet •
Stefan Rossi • Tabea De Wille • Tirdad Nosrati

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Staff	Anthony Dodd • Martin Alway • Cat Findlay • Nisha Verma • Paul Hooper • Paris Vidalis • Robert Willis • Denisa Polcerova
Technical Consultants	Brian Keron (Digital Extremes) • Yann LeTensorer • Massive Bear

CAST

(in order of appearance)

Vito Scaletta	RICK PASQUALONE
Joe Barbaro	BOBBY COSTANZO
Beat Cop	RAY IANNICELLI
Corporal	ROGER ROSE
Williams	DALE INGHAM
Mamma	JOAN COPELAND
Francesca	JEANNIE ELIAS
Debt Collector	BRIAN BLOOM
Cleaning Lady	CAROL ANN SUSI
Giuseppe	RICK PASQUALONE
Mike Bruski	JOHN MARIANO
Derek Papalardo	BOBBY COSTANZO
Steve	MARK MINTZ
Henry Tomasino	SONNY MARINELLI
Maria Agnello	CAROL ANN SUSI
O.P.A. Guard 1	TOM VIRTUE
O.P.A. Guard 2	JOHN MARIANO
Brian O'Neill	LIAM O'BRIEN
Luca Gurino	ANDRE SOGLIUZZO
Alberto Clemente	NOLAN NORTH
Harry	JOE SABATINO
The Fat Man	JOHN CAPODICE
El Greco	JOHN MARIANO
Detective	MALACHY CLEARY
Judge	BOB HASTINGS
Prison Guard 1	BILL LOBLEY
Prison Guard 2	LENNY CITRANO
Capt. Terrence Stone	JASON ZUMWALT
Angry Prisoner	DONALD GIBB
Leo Galante	FRANK ASHMORE
Pepé	JOHN CYGAN

Cast (continued)

Shower Rapist	STEVE BLUM
Eddie Scarpa	JOE HANNA
Eric Riley	BRIAN BLOOM
Marty	JASON SPISAK
Bones	BRIAN BLOOM
Carlo Falcone	ANDRE SOGLIUZZO
Harvey Beans	JERRY SROKA
Tony Balls	PHIL IDRISSE
Frank Vinci	LARRY KENNEY
Leon	JOEY CAMEN
Mickey Desmond	JOE BARRETT
Bruno	MICHAEL INGRAM
Mr. Wong	JAMES SIE
Tommy Angelo	MICHAEL SORVINO
Old Dockworker	KERIN McCUE
Young Dockworker	LENNY CITRANO
Gangsters	CHRIS JAI ALEX • BRIAN BLOOM • JOEY CAMEN • BRANDON ELLISON • ANDRE GORDON • RAY IANNICELLI • KEVIN KEARNS • NOLAN NORTH • PAUL PARDUCCI • RICK PASQUALONE • ALLAN STEELE • VICTOR YERRID
Civilians	CURTIS ARMSTRONG • TROY BAKER • SUSANNE BLAKESLEE • JOEY CAMEN • JOE CAPPELLETTI • TOM CIAPPA • MALACHY CLEARY • JIM CUMMINGS • ANNA GRAVES • KRISTINA HADDAD • KERIN McCUE • ERIS MIGLIORINI • JOE NIPOTE • NOLAN NORTH • JEN SUNG OUTERBRIDGE • DAVID ANTHONY PIZZUTO • CHRISTINA PUCELLI • DEE DEE RESCHER • JONATHAN ROUMIE • TITUS WELLIVER • JASON ZUMWALT
Cops	JAMES ELIOTT • MICHAEL S. KING
DJs	DAVE FENNOY • LARRY KENNEY • BILL LOBELY • JIM THORNTON
Additional Voices	KIRK BALTZ • VINCENT CORAZZA • KEVIN CHAPMAN • JON CURRY • KEITH FERGUSON • CRISPIN FREEMAN • MILTON JAMES • PHIL LAROCCA • ESTEBAN WILCOX MARTINEZ • TIMOTHY V. MURPHY • NICOLAS ROYE • DWIGHT SCHULTZ • CEDRIC YARBROUGH

WRITERS / TRANSLATORS

Lead Writer	Jack Scalici
Additional Writing	Moose Warywoda • Alex Cox • Shigor Birdman • Paul Jenkins • Walt Williams • Benjamin X. Chang • Brian Shields • Dan Bailie
Translators	Jirina Kyas (Czech) • Antonio Truglio (Italian)

FILMHARMONIC ORCHESTRA PRAGUE

Conductor & Supervising Orchestrator	Andy Brick
Orchestral Music Producer	Petr Pycha
Orchestral Music Editor	Reed Robins
Orchestral Sound Engineer	Jan Kotzman
Orchestral Studio Technician	Cenda Kotzman
Casting	Jack Scalici • Lydia Jenner
Lead Dialog Editors, POP Sound	Dante Fazio • Garrett Montgomery
Dialog Editors, POP Sound	Brett Rothfeld • Dylan Howe • Rob Weiss • Dawn Redmann • Mark Camperell • Darren Warkentin • Tom Dodd • Joe Garten
Original Dialog Recording, POP Sound	Michael Miller • Courtney Bishop • Tim West • Brett Rothfeld • Tim Hoogenakker • Mitch Dorf • Dante Fazio • Stephen Dickson • Nick Bozzone • Peter Rincon • Rob Weiss • Zak Fisher • Joe Garten • Chris Johnston • Darren Warkentin • Anthony Vanchure
Producers, POP Sound	Dawn Redmann • Susie Boyajan • Erin Reilly • Lexa Burton
Radio Commercial Production, POP Sound	Dante Fazio • Nick Bozzone • Tim West • Brett Rothfeld • Tim Hoogenakker
Lead Dialog Editor, Fox Sound	Keith Fox
Music Supervision	Jack Scalici • Rick Fox • Lydia Jenner
The Labels	www.mafia2game.com/musiclabels/
The Publishers	www.mafia2game.com/musicpublishers/

SPECIAL THANKS

Special Thanks to	Daniel Einzig • Christopher Fiumano • Jenn Kolbe • David Boutry • Ryan Dixon • Michael Lightner • Gail Hamrick • Sharon Hunter • Kate Ryan • Michele Shadid • Jonathan Washburn • Ashley Young • 2K IS Team • Jordan Katz • David Gershik • Take-Two Sales Team • Take-Two Channel Marketing Team • Seth Krauss • Take-Two Legal Team • Cindi Buckwalter •
-------------------	---

Special Thanks (continued)

Alan Lewis • Sajjad Majid • Meg Maise •
Siobhan Boes • Access Communications • gNet •
KD&E • Big Solutions Group • Darkside Game
Studio • Plastic Wax • Rokkan • Concept Arts •
Gwendoline Oliviero • Donson Liu • Keith Liu •
Laura Harley • Tina Evanow • Dawn Redmann •
Mike Aronis • Tom Dodd • Doug Clark •
Brett Rothfeld • Steven "the Vaj" Selvaggio •
Jerry Chen • Angus Wong • Hanshaw Ink
& Image • Playboy

Uses Bink Video Technology. Copyright ©1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. Facial animation software ©2002-2010, OC3 Entertainment, Inc. and its Licensors. All rights reserved. Uses FMOD Ex Sound System by Firelight Technologies. This software product includes Autodesk® Kynapse®, property of Autodesk, Inc. ©2009, Autodesk, Inc. Autodesk and "Autodesk® Kynapse®" are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc. All rights reserved. Portions hereof ©2002-2008 by NVIDIA Corporation. All rights reserved. ©2010 Playboy. PLAYBOY, Rabbit Head Design and PLAYMATE are marks of Playboy and used under license by 2K Games.

NVIDIA

Development Support

Feodor Benevolenski • Zack Bowman •
Johnny Costello • James Dolan • Philipp Hatt •
Dane Johnston • Alexander Kharlamov •
Konstantin Kolchin • Hermes Lanker •
Monier Maher • Christopher Maughan •
Kevin Newkirk • Jeremy Patterson •
Lou Rohan • Miguel Sainz • David Schoemehl •
Andrey Shulzhenko • Kyle Weeks • Aron Zoellner •
Clay Causin • Joe Grover

Business Support

Bryan Del Rizzo • Rika Nakazawa •
Leslie Pirritano • Anton Ravin • Eric Liu

For a complete listing of the Mafia II music credits
and overview of the soundtrack, please visit:

www.mafia2game.com/musiccredits

SPEC OPS[®] THE LINE

BALD ERHÄLTlich | www.specopstheline.com



© 2006 - 2010 Take-Two Interactive Software, Inc. und ihre Tochtergesellschaften. Alle Rechte vorbehalten. 2K Marin, 2K Games, SPEC OPS sowie SPEC OPS: THE LINE, Take-Two Interactive Software und ihre Logos sind Marken und/oder eingetragene Marken von Take-Two Interactive Software, Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.